

# POWER PLAYER

Nro  
1/94  
Hinta 5,-

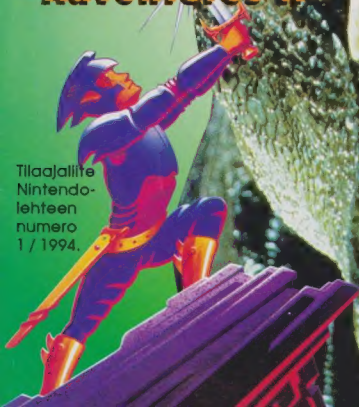
**SNES:**

**Jurassic Park  
Final Fantasy  
-Mystic Quest  
Cool Spot  
Striker**

**NES:**

**Jurassic Park  
Tiny Toon  
-Adventures II**

TilaaJalite  
Nintendo-  
lehteen  
numero  
1/1994.



**GB:**  
**Jurassic Park  
Duck Tales II  
Speedy Gonzales**



# JURASSIC PARK

## Fantasiaa vai todellisuutta?

Kirjailija Michael Crichton kirjoitti vuonna 1989 kirjan Jurassic Park (Dinosauruspuisto). Se herätti suurta huomiota, eikä pelkästään tavallisten lukijoiden, vaan myös tutkijoiden ja tiedemiesten keskuudessa. Kirjassa kerrotaan kuinka rikas ja hiukan tärahäntynyt mies nimeltään Richard Hammond luo jurakauden puiston, jossa liikkuu 130 miljoonaa vuotta vanhan DNA:n perusteella luotuja esihistoriallisia dinosauruksia. Meripihkaan kivettyneistä jurakauden verta imevistä itikoista on löydetty jälkiä dinosaurusten verestä, jonka perusteella voidaan luoda eläviä hirmuliskoja. Tämän päivän tiedemiehet kiinnostuivat ajatuksesta: olisiko tällainen todella mahdollista? Siihen ei pystytä nykypäivän tiedoilla ja taidoilla, mutta kenties viidenkymmenen vuoden päästä...?

Tieteilijöiden pohdinnat loivat kirjalle lisää mainetta ja silloin Steven Spielberg kiinnostui aiheesta. Tämä kuuluisa elokuvaohjaaja otti yhteyttä Crichtoniin ja pian elokuva oli jo tuotannossa. He halusivat tehdä jotakin sellaista mitä ei ollut koskaan ennen nähty ja siksi erikoistehosteisiin ja suunnitteluun panostettiin lujasti rahaa. Tätä tasapainotettiin näyttelijöiden palkkioissa. Päärooleihin ei pyydetty suurimpia tähtiä.



*Sam Neill ei ole yltyöpäinen kovanaama näyttelijänä, mutta hän sopii hienosti rooliinsa tohtori Alan Grantina.*

Tehosteiden haluttiin olevan huippuluokkaa ja siksi apuun pyydyttiin tietokoneyhtiö Silicon Graphicsin väki. Nimenomaan he herättivät hirmuliskot eloon, ainakin elokuvakankaalla. Tämä toteutettiin huippuluokan tietokoneilla, pätevilla asiantuntijoilla sekä ruhtinaallisella summalla rahaa. Ja lopputuloksena olikin vertaansa vailla olevaa jälkeä. Tämä lu-

paa hyvää ajatellen uutta 64-bittistä peliasemaa, jota Silicon Graphics on rakentamassa yhdessä Nintendo'n kanssa. Elokuva Jurassic Park on lyönyt kaikki kassaennätykset USA:ssa ja sen odotetaan yltävän samaan myös Euroopassa ja muualla maailmassa.

# TARINA

Ainutlaatuiset esihistorialliset eläimet ovat vankeina syrjäisellä saarella keski-Amerikassa, missä niitä on tarkoitus esitellä yleisölle. Ennen puiston avaamista Hammond kutsuu paikalle pari dinosaurusasiantuntijaa, kyynisen matemaatikon sekä kaksi lapsenlastaan. Tämä joukko pääsee kierrokselle jurapuistoon ennen muuta yleisöä. Heidän näkemänsä ylittää vilsimmätkin odotukset.

Hirmuliskoja kuljeskelee joka puolella viheriiväissä puistossa. Brachiosaurukset, jotka ovat yhtä korkeita

kuin viisikerroksinen talo, ylettyvät pitkien kaulojensa ansiosta syömään puunlatvojen lehtiä. Nopeat ja ketterät gallimimuslaumat juovat vettä lähteestä lähellä rantaa. Lihansyöjät, kuten tyrannosaurukset ja velociraptorit, pidetään asianmukaisesti erillään vahvan korkeajänniteaidan avulla. Kysymyksiä herättää mitä voisi tapahtua, jos sähkövirta katkeaa? Juuri näin tietysti käykin ja dinosaurukset pääsevät täysin yllättäen vapaaksi saarelle. Vuorossa on esihistoriallinen kamppailu, eikä ihmisillä näytä olevan juuri toivoa.



Jurassic Park on muodostunut laajaksi ja tärkeäksi viihdeteollisuuden ilmiöksi, samaan tapaan kuin Batman ennen sitä. Aiheesta on tehty lehtiä, paitoja, karamelleja, leluja, pizzoja ja paljon muuta. Kaiken kaikkiaan Jurassic Park tekee mahtavinta kaupallista tulosta, mitä mikään elokuva on pystynyt tuottamaan. Syynä siihen, että me kirjoitamme elokuvasta, on tietysti aiheesta tehdyt Nintendo-pelit.

## DINO-TIETOJA



Jurassic Park asettaa sinut vastakkain hirmuliskojen kanssa, jotka hallitsivat maata 160 miljoonaa vuotta kunnes kuolivat sukupuuttoon 65 miljoonaa vuotta sitten. Tässä esitellään elokuvan, kirjan ja tietysti myös pelien hirmuliskot.

### Velociraptor

Pituus: 2 m  
Paino: 50 - 100 kg

Velociraptori oli erittäin nopea ja vaarallinen saurus. Pitkät, veitsenterävät raatelukynnet haavoittivat pahasti myös sitä isompaa saalista, mikä teki saalistamisen helpoksi. Raptoreiden arvelaan olleen älykkäimpiä kaikista sauruksista ja niiden aivoja voidaan verrata nykypäivän apinoihin. Raptorit saalistivat laumoina ja pystyivät senkin ansiosta kaatamaan valtavia kasvisyöjäliskoja.

### Dilophosaurus

Pituus: 6 m  
Paino: 5 tonnia

Dilophosaurus on ulkonäöltään lempeä ja miellyttävä saurus. Mutta nämä hirmuliskot eivät oleet niin pehmeitä kuin luulisi. Ne lamauttavat saaliinsa sylkemällä sitä kasvoihin. Myrkyllinen syliki teki mahdolliseksi raadella saalis kaikessa rauhassa elävältä.

### Brachiosaurus

Pituus: 25 m  
Paino: 80 tonnia

Tämä on suurin asukas Jurassic Parkissa ja itse asiassa myös rauhallisin. Brachiosaurus on nimittäin kasvisyöjä. Se kulki neljällä jalalla, mutta pystyi nostamaan itsensä häntänsä varassa takajaloilleen, jolloin ulottuvuus korkealle puuhun kasvoi. Jos toinen puiston asukas uskaltautuisi Brachiosauruksen kimppuun, se pystyy puolustautumaan vahvalla hännällään.

### Triceratops

Pituus: 9 m  
Paino: 6 tonnia

Nimi kertoo, että tällä sauruksella on kolme kärkeä, eli kolme sarvea pään alueella. Pisin sarvi saattoi kasvaa yli metrin mittaiseksi, joten sillä olisi helppoa lävistää ihminen. Mutta myös triceratops on kasvisyöjä ja siten melko rauhallinen. Silloin on kuitenkin leikki kaukana, jos tämä saurus ottaa vauhtia ja syöksyy kuin panssarivaunu.

### Tyrannosaurus rex

Pituus: 15 m  
Paino: 8 tonnia

Tämä on kaikkein suurin ja pelätyn petosaurus mitä on ollut olemassa. T rex on tunnettu valtavasta päästä ja hirmuisista hampaista. Se pystyi nielaisemaan eläimen (ja jura-puistossa myös ihmisen) yhdellä haukkauksella. Tyrannosaurus oli myös hämmästyttävän nopea suureen kokoonsa nähden, vaikka vain lyhyillä matkoilla. Sen heikkous oli huono näkö. T rex ei huomaa muita olentoja, elleivät nämä liiku. Joten jos törmäät tähän hirmupetoon, ei kannata rynnätä pakoon, vaan jäädä liikkumatta paikalleen.



Ocean on saanut kunnian valmistaa pelin Jurassic Park kaikille kolmelle Nintendon koneelle. He ovat suunnitelleet todella jännittävän seikkailun, joka pohjautuu suoraan elokuvan tarinaan. Dinosaurukset ovat kaataneet sähköaidan ja juoksevat villeinä puistossa. Kuusi ihmistä on loukussa saarella ja sinun täytyy luonnollisesti auttaa heitä pysäyttämään hirmuliskot sekä pakenemaan saarelta.

Pelissä on kaksi eri perspektiiviä. Kun olet ulkona puistossa, näet kaiken suoraan ylhäältä päin, samalla tavalla kuin pelissä Zelda III. Sen sijaan sisällä rakennuksissa siirrytään ainutlaatuisen kolmiulotteiseen näkymään. Tämä luo omaperäisen pelituntuman. Ulkona puistossa täytyy avata ja sulkea portteja, etsiä dinosaurusten munia sekä pahimmissa tapauksissa taistella nälkäisiä petoja vastaan. Sisäruuduissa tulee helposti ahtaan paikan kammo, kun vihaiset raptorit odottelevat lähes joka nurkan takana. Rakennuksissa on läjäpäin aseita, ammuksia ja muita hyötytavaroita, joita tarvitaan selviytymiseen.



Rakennusten sisällä näkee tapahtumat pelihahmon omasta perspektiivistä. Yhdessä omaperäisten 3D-tehosteiden kanssa tämä luo jännittävän pelituntuman.

Saat ohjata tohtori Grantia valttavan puiston halki sekä suorittaa koko joukon tehtäviä, joita muut vangit antavat hänelle. Kommunikaatio on avainsana pelin selvittämiseksi. Yritä puhua muiden vankien kanssa niin paljon kuin mahdollista, että saat neuvoja ja varoituksia. Kontaktin saa asettamalla intercomin luokse ja painamalla jotakin nappuloista. Voit saada erilaisia tiedotuksia eri intercom-laitteista, joten yritä löytää ne kaikki.



Ennen kuin pääset näin pitkälle, sinun täytyy oppia kuinka portit avataan.

Useimmat hirmuliskot voi nujertaa melko helposti löytämiesi aseiden avulla. Varo kuitenkin visusti suurempia sauroksia, kuten triceratops ja tyrannosaurus, joita ammuksesi eivät hetkauta.

Nyt tiedät tarinan sekä pelin rakenteen, joten voit asettua itse ruudun ääreen. Ajatellen sitä, että toisten tiedemiesten mielestä tämä voi olla todellisuutta jo 50 vuoden päästä, kannat-



Mene sisään vierailijoiden keskuksen, jos uskallat! Täällä on läjäpäin hyötytavaraa poimittavana, mutta myös joukko vihaisia hirmuliskoja.

## 8 TOIMITUS:

Koska elokuvista tehdyt pelit ovat usein keskinkertaisia, tänäkään suhteen ei ollut isompia odotuksia. Mutta iloiseksi yllätykseksi seikkailu on todella komea. Kolmiulotteiset osuudet ovat mahtavia ja hyvin tehtyjä. Näin persoonalliseen ja erikoiseen maailmaan voi uppoutua täysin ja esimerkiksi vierailukeskuksen hirmuliskot ovat jännittävä kokemus. Kokeile itse!

## 8 TOHTORI WIILI:

Ocean on mestari keräämään kuumia elokuvalisenssipelejä, mutta valittavasti itse pelit eivät ole vastanneet kohua. Jurassic Park on ilahduttava poikkeus ja tästä huomaa heti, että aiheeseen on uhrattu poikkeuksellisen paljon työtä. Peliin on omistuttu luomaan erikoisen jännittävä pelitunnelma, mikä tekee pelaamisen hauskaksi. Ainoat moitteet tulevat tehtävien epämääräisyydestä, sillä toisinaan on vaikea tietää mistä aloitaisi. Mutta alkuun päästyä meiniikin on upoa.

PELAAJIA	PELIMUISTI
1	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Seikkailu	-

OCEAN  
VAIKEUSASTE

**VAIKKA**

GRAFIikka	PELIOHJAUS
ÄÄNI	VIIHDE

NES-versio pelistä Jurassic Park jakaa seikkailun kuuteen eri alueeseen. Täsmälleen kuten SNES-pelissä, täytyy tässäkin selvittää tehtäviä Nubarin saarella, jossa hirmuliskot liikkuvat vapaina. Sinun tehtäväsi on löytää kadonneet ihmiset sekä hoitaa teidät pois saarelta.

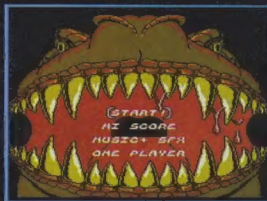
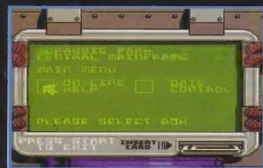
Kun saavut uudelle alueelle, sinun on syytä löytää kaikki munat äkkiä, että saat haltuunsi kulkukortin, jonka avulla portit aukeavat. Ruudun oikeasta nurkasta näkee kuinka muna olet kerännyt.

## Area 1

Kun käytät ensimmäistä kulkukorttia ja menet alueelle 1, löydät pian Tim Timin, joka on John Hammondin lapsenlapsi. Hän istuu suuren lukitun portin takana. Jos löydät toisen kulkukortin, voit auttaa häntä pääsemään pois häkistään.

## Area 2

Timin sisko Lex on myös kadonnut. Hänet voi löytää toiselta alueelta, mutta ensin pitää hakea suuri joukko muna, että voi yrittää hänen pelastamistaan. Seikkailu alkaa käydä hankalaksi ja joudut muun muassa pakenemaan puiston kauhua, T Rexiä.



Grafiikka ei ole tietenkään yhtä komeaa kuin SNES-pelissä, mutta Ocean on tehnyt parhaansa.



Puiston tietokoneiden käyttöä varten täytyy myös löytää oikea ID-kortti.

7

## TOIMITUS

Jurassic Park seuraa NES-konsolilla samoja hyviä periaatteita kuin SNES-versiossa. Ainoa huono puoli liittyy pelin vähäiseen yhtäläisyyteen elokuvan kanssa. Tässä on tarkoitus pelkästään kuljeskella puistossa, kerätä muna sekä ampua sauroksia. Tästä olisi voinut syntyä huipupeli, jos sisällössä olisi päästy enemmän alkuperäistarinan vauhtiin. Tämä on tavallista toimintaa merkittävissä maailmassa.

6

## TOHTORI WIILI

NES-versiona Jurassic Park kadottaa 3D-näkyvät, eikä yllä lähellekään samaan komeuteen kuin SNES-peli. Tässä on liian paljon toimintaa ja lupoutonta munien keräämistä jännittävien saurusseikkailujen tilalla. Huolimatta kolmannen ulottuvuuden puutteesta peli on hyvää työtä, joten seikkailua kaipaavat haluavat kenties tutustua tähän tarkemmin.

Ennen porttien aukutsemista täytyy kerätä muna ja löytää oikea kulkukortti.

Kaikki ei ole kultaa mikä kiiltää...! Toisissa laatikoissa on hyviä bonuksia, mutta toisissa odottaa vain kolkko kohtalo... Pistä muistiin mihin ei saa koskea, sillä nämä pysyvät aina samana.

PELAAJIA	PELIMUISTI
1	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Seikkailu	-

● OCEAN  
VAIKEUSASTE

**VAIKEA**

GRAFIikka	PELIOHJAUS
ÄÄNI	VIIHDE



Jurassic Parkin kolmas ja viimeinen versio on luonnollisesti Game Boylla. Tämä on puhdas ja suora käännös NES-pelistä niin juonen kuin kenttienkin osalta. Grafiikka ja yleisvaihtelu ovat luonnollisesti hiukan heikommat kuin NES-versiossa, mutta tässäkin on reilu annos seikkailua kaikesta huolimatta.

Koska tämä on täsmälleen sama peli kuin NES-versio, ei liene syytä kerrata kaikkia asioita. Jatkamme sen sijaan siitä mihin edellisellä sivulla jäimme. Kolme ensimmäistä kenttää ovat helpompia tehtäviä, joissa on suhteellisen vähän dinosauruksia nuijittavana, mutta pelin edetessä asiat käyvät tultuun lapaan aina vain vaikeammiksi. Kentässä neljä alkaa tulla hiki jo olohuoneen sohvallakin istussa.

## Area 4

Sinun täytyy lähteä tuhoamaan raptorien pesäkolo, jossa verenhimoiset pedot viihtyvät. Tämä onnistuu vain kolmen aikapommin avulla, jotka täytyy sijoittaa merkittyihin paikkoihin. Sinulla ei ole tietenkään pommeja mukana, vaan ne täytyy etsiä ensiksi. Hyvinä vinkkinä täytyy sanoa, että kun olet saanut pommit aktivoitua, on aihetta panna kiintuihin liikettä, sillä räjähdys on melkoinen.

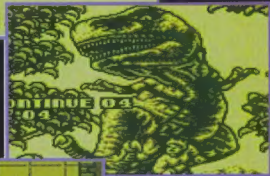
## Area 5

Kun pommit ovat räjähtäneet ja sinä olet toipunut tärähdyksestä, on aika lähteä veneen takaa-ajoon, sillä siellä on kallisarvoinen radiolähetin. Sinun täytyy päästä lähettimelle antamaan S.O.S.-häätä noma muulle maailmalle. Oikea huone täytyy löytää ensi yrityksellä, sillä kulkukorttisi toimii vain yhden kerran.

## Area 6

Nyt olet päässyt viimeiseen tehtävääsi eli saarelta pitää päästä nyt pois. Päämääräsi on helikopterikenttä, jossa ilmapesilä on jo odottamassa. Vielä kerran täytyy löytää riittävä määrä munia sekä kulkukortit, että pääset kulkemaan lukituista ovista.

ID-korttia taroitetaan myös taloon pääsyyn ja sisältä odottaa uudet vaarat!



Alku- ja välinäkymät ovat niin komeita kuin GB-peliin voidaan tehdä!



Jälleen grillilihana! Etkö lkenut varoitusta edelliseltä sivulta?



Aika ottaa torkut, vai?

4

## TOIMITUS

Jurassic Park on valitettavasti sellainen peli, joka ei sovi kaikille koneille. Game Boyn ruudussa toiminnasta tulee tuhrua ja pelaamiseen väsyä nopeasti. Ocean olisi tehnyt viisaasti, jos olisi rakentanut tasoloikan tämän sijaan.

3

## TOHTORI WIILI

Ei voi kuin olla samaa mieltä toimituksen herrojen kanssa. Ocean olisi voinut jättää tämän yrittelyn väliin, mutta tietysti he ottavat kaiken irti kalliista lisenssistä. Totta kai tuli myös halvemmaksi muuttaa NES-peli GB:n pikkuruutuun sopivaksi kuin rakentaa kokonaan uusi seikkailu.

PELAAJIA	PELIMUISTI
1	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Seikkailu	-

OCEAN  
VAIKEUSASTE

VAIKEA

	GRAFIikka		PELIOHJAUS
	ÄÄNI		VIIHDE



8

## TOIMITUS

Game Boyn Duck Tales 2 on täsmälleen sama peli kuin NES-seikkailu. Ainoa ero on värien puute tässä versiossa. Joten jos olet ehtinyt hankkia NES-pelin, ei tällä ole enää mitään tarjottavaa, mutta muuten kyseessä on kyllä hyvä ja hauska pelattava. Grafiikka on huippuluokkaa GB-peliin ja seikkailu on kutkuttavan jännittävä. Jos viihdyit ykkösosan parissa, tulet ilahtumaan myös kakkosesta, kuten aina Capcomin jatko-osien kanssa.

# Disney's DUCK TALES 2

Jälleen on ajankohtaista esitellä Capcomin jatko-osa heidän laatupelilleen. Duck Tales 2 julkaistiin NES-konsolille vain muutama kuukausi sitten ja nyt on siis vuorossa Game Boyn seikkailu.

Roope-setä on tuttuun tapansa lähdössä aarteen etsintään ja sinun täytyy auttaa häntä jähdissä. Ensimmäinen tehtäväsi on hakea kaikki viisi aarrekartan palasta, jotka on levitetty maailmalle. Vasta sitten kun saat koko kartan käsiisi, voit alkaa tosimelellä hakea itse aarretta.

Sinä ja Roope törmäätte tietysti matkalla moniin tuttuihin ankkoihin, joista useimmin tulevat vastaan veljenpojat. He ovat nimittäin mukana kaikissa kentissä ja antavat arvokkaita vinkkejä. Heimo Huima ilmestyy myös monta kertaa tarjoamaan Roopelle lentokyytiä koneessaan.

### HYÖTYTAVARAT

Pelin varrella voi ostella monenlaisia tarvikkeita apuvälineitä. Kerää kullakin radalla kaikki timantit ja rahasäkit ja mene sen jälkeen kauppaan ennen kuin siirryt seura-

vaan kenttään. Tässä on muutamia hankkimisen arvoisia esineitä.

### Kassakaappi

Jos olet ostanut kassakaapin, niin saat säästettyä kaikki rahasi, vaikka kuolisit jossakin kentässä. Et joudu aloittamaan keräilyä nollista.

### Kristallipallo

Kristallipallo toimii pelijatkona, eli se antaa sinun aloittaa samasta kohdasta, missä olit Roopen kuollessa.

### Kakku

Maittava kakunviipale antaa Roopelle uusia voimia.

### Nukke

Roope-nukesta saa yhden lisäelämän. Mikä ei ole pahitteeksi.

7

## TOHTORI WIILI

Duck Tales alkaa samalla sävelmällä kuin tv-sarja ja se tuntuu, kuten kaikki muukin pelissä, todella tutulta. Capcom ei ole huiputtanut koskaan pelaajia, eikä tee sitä tälläkään kertaa. En ole löytänyt mitään eroa NES- ja GB-versioiden pelitapahtumissa, mutta itse suosin pikemmin tätä painosta, sillä sen voi kantaa mukanaan minne tahansa.

PELAAJIA

1

PELIMUISTI

EI

● CAPCOM  
VAIKEUSASTE

PELINLUONNE

Seikkailu

GAMELINK

EI

KESKITASOA

GRAFIKKA

PELIOHJAUS

ÄÄNI

VIIHDE





Epäonnistuttuaan pahasti pelillä Rad Racer II japanilainen peliyhtiö Square on panostanut täysin sydämin roolipeleihin. Ennen kaikkea heidän pelisarjansa Final Fantasy on saavuttanut valtavan suosion. Alkuperäinen Final Fantasy tuli vuonna 1987 NES-konsolille ja sitä seurasi joukko Game Boyn rooliseikkailuita. Vuonna 1991 julkaistiin SNES-peli Final Fantasy II Yhdysvalloissa ja siitä tuli erittäin suosittu roolipelaajien keskuudessa. Kolmatta osaa odotellessa Square julkaisi enemmän seikkailun luonteisen pelin Final Fantasy - Mystic Quest. Tämä on omaperäinen peli, jossa on tuntuvasti yksinkertaisempi pelijuoni.

Juuri siksi tämä on luonnollinen valinta roolipeliksi, joka julkaistaan Pohjoismaissaakin. Kaikki alkaa vuoren huipulta, missä tulee vastaan viisas mies. Hän kertoo tarinan Focus Towerista sekä neljästä hirviöstä, jotka varastivat maailman voimat ja sulki oven taakse. Kun tämä on tapahtunut, urhea ritari tulee esiin ja pelastaa koko maailman varmalta tuholta. Tietäjä kertoo sitten, että tästä myytistä on tullut todellisuutta ja sinun täytyy astua tämän urhean ritarin saappaisiin. Vain sinä voit pelastaa maailman. Mutta ensin täytyy löytää neljä kristallia, joilla saa auki neljä lukittua ovea.

# FINAL FANTASY MYSTIC QUEST™

Sinun täytyy olla siis valmis tehtävään ja seurata tietäjää metsään. Hän käskää alkaa etsiä Maan kristallia (Crystal of Earth) ja sitten hän katoaa. Seikkailu voi alkaa... Ennen kuin alat vakavasti etsiä kristallia, sinun täytyy oppia tuntemaan metsän ihmiset ja kuunnella mitä heillä on kerrottavanaan. Ensimmäinen koetuksesi on auttaa vanhaa miestä siirtämään suurta kiveä. Kun tämä on suoritettu, saat mieheltä puunoksen ja hän ohjaa sinut Forestan kylään. Forestassa asuu puheena ollut tyttö Kaeli ja mies pyytää sinua antamaan oksan hänelle. Sen lisäksi voit rupertella muiden kyläläisten kanssa, jotka kertovat muun muassa sen, että Maan kristalli on kätkeyty pohjoiseen, paikkaan nimeltä Bone Dungeon.



<b>PELAAJIA</b>	<b>PELIMUISTI</b>
1	Pari-toimistia
<b>PELINLUONNE</b>	<b>GAMELINK</b>
Roolipeli	-

● **SQUARE**  
VAIKEUSASTE

**KESKITASOA**

<b>GRAFIikka</b>	<b>PELIOHJAUS</b>
<b>ÄÄNI</b>	<b>VIIHDE</b>



## FORESTA

Talossa äärimmäisenä vasemmalla voi käydä levähtämässä. Tähän voi palata aina kun tarvitsee lisää voimia. Yläpuolella olevasta talosta saa parantavan taian Cure, mutta silloin täytyy mennä taloon takaovesta, mikä ei käy välttämättä niinkään helposti. Kun olet käynyt näissä kahdessa talossa, on paikallaan lähteä oikealle laidalle kohtaamaan Kaeli. Hän asuu siellä äitinsä kanssa. Kun annat tytölle oksan, hän kertoo taikapuusta,

joka sulkee kulkureitin paikkaan nimeltä Bone Dungeon. Kaeli sanoo, että jos hän saa apua puun löytämisessä, hän voi kaataa puun kirveellään. Tämä sopii sinulle tietysti hyvin.



## METSÄ

Lähdette yhdessä metsään ja alatte taistelun vihollisia vastaan. Kannattaa löylyttää kaikki viholliset, että saa kasattua voimapisteitä ennen taistelua taikapuun kanssa. Kun viimein pääsette taikapuulle saakka, Kaeli ottaa kirveensä esiin ja alkaa puunkaaton. Puu kaatuu maahan ja jäljelle jää kauhea hirviö. Voittaminen on ankaran kamppailun takana, mutta Kaeli haavoittuu pahasti ja hänen täytyy saada eliksiiriä hiekkatemppeleistä, että hän selviytyy hengissä. Otat heti asiaksesi lähteä temppeeliin etsimään lääkeainetta ja jätät Kaelin sanoilla "I'll be back" hänen äitinsä hoiviin.





## HIEKKATEMPPELI

Ennen kuin astut sisään temppeliin, joudut kamppailuun pelin ensimmäisellä taistelukentällä olevia vihollisia vastaan. Nama taistelukentät ovat otollisia paikkoja lisätä vahvuuspisteitä. Kun saat kaikki viholliset nujerrettua tällaisessa paikassa, saat toisinaan tarkeitä esineitä, joille on käyttöä myöhemmin.

Hiekkatempelin sisällä näet synkeän arkon. Kun avaat sen, huomaat ettei sisällä ole mitään, mikä on hämmäntävää. Nyt ilmestyy tuleva ystäväsi Tristam esiin. Hän ehdottaa, että lähtisitte yhdessä Bone Dungeoniin, mistä löytyy sekä eliksiiri että ensimmäinen kristalli. Sankari ei tietysti pakene koskaan seikkailuita, joten olette tuota pikaa menossa kohti luuluola.

Taman avulla pääsee pelissä alkuun ja edessä on monta jännittävää vaihetta ennen kuin kaikki kristallit ovat kasassasi, mutta nusta pitää selvittää omin avuin. Onnea matkaan!



7

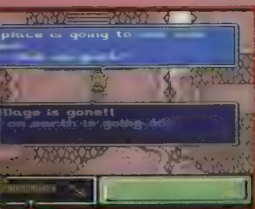
## TOHTORI WIILI

Mystic Quest on parahultainen peli kokemattomalle roolipelaajalle. Suuri seikkailu, jossa on paljon kyllä ja linnoja tutkittavana, mutta selvittäminen ei ole lohduttoman vaikeaa. Tämän seikkailun grafiikka ei yllä aivan Zelda II:n terävyyteen, mutta musiikki ja äänet ovat Squaren ominta alaa. Heidän peleissään on musiikki yleensä vaikuttavin ominaisuus. Kun olet koettanut tätä peliä, sillä se kannattaa tehdä, alkaa varmasti tehdä mieli päästä uppoutumaan muihin Final Fantasy -peleihin, jotka ovat vielä jännittävämpiä.

9

## TOIMITUS

Viimein on luvassa Suomeenkin Final Fantasy -sarjan peliä. Game Boyn Mystic Quest oli lähinnä Zeldan tyylinen seikkailu, mutta tämä on aito roolipeli, huolimatta siitä että rakenne on yksinkertaisempi kuin esimerkiksi edellisessä osassa FF II. Musiikki on huikaisevaa laatua kuten niin usein Squaren peleissä ja tarina on juuri sopivan "syvä". Kaiken lisäksi pelin kehittälyssä on paljon huumoria, mikä on ilahduttavaa vaihtelua usein niin rypytönsäisiin roolipeleihin. Tähän on melko helppo päästä sisälle, joten Mystic Quest käy komeasta johdannosta roolipelien maailmaan. Mutta tietty yksinkertaisuus ei merkitse sitä, että peli ratkeaisi yhdessä illassa. Ei ei, maailma on laaja ja kristallien löytämiseen vaaditaan pitkä pelaaamista.



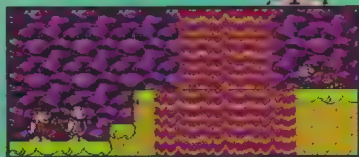
*Flintstones*®  
**SUPER STARS**

# THE FLINTSTONES

THE SURPRISE  
 AT  
 DINOSAUR PEAK!

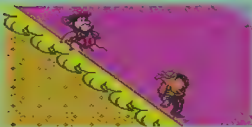


Retu Kivinen on palannut toiseen NES-konsolin seikkailuunsa. Retu on palannut juuri kotiin suurista hääjuhlista, kun hän huomaa ystävänsä Tahvon kanssa, että heidän lapsensa ovat karanneet. He ovat luvanneet vaimoilleen pitää pikkuisista huolta, joten nyt



*Hän ei saa pudota putoukseen...*

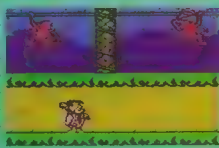
ta, tehokkaammista aseista hampurilaisiin, jotka palauttavat menetettyjä voimia. Vastustajat ovat yhtä muinaisia kuin luolamiehemme Retu ja Tahvo. Suuret hirvimulskot, kookospähkinöitä heittävät apinat ja myrkykkäärmeet odottavat. Toivottavasti lapset eivät ole liian kaukana kotoa...



*Monta vaaraa ompeleessä.*

mään puissa ja lianeilla. Toiset pomot ovat selvästi helpompia hoidella, jos osaat valita oikean hahmon.

Kuten aiemmissa Flintstones-peleissä, voit jälleen löytää koko joukon hyötytavaroita, jotka on paras poimia mukaan. Nämä voivat olla mitä vain uusis-



**8**

## TOIMITUS

Kaikki yksikönsä hyvät puolet on säilytetty kakkosessakin. Taito on tehnyt pelin lisäksi vähän hankalammaksi, mikä on vielä mukavampaa. Kahden pelihahmon kesken valitseminen pelin aikana on tärkeä puoli siinä, että Flintstones II tuntuu hauskalta ja erilaiselta. Sääli vaan, että peliohjaus ei pysy aina mukana kyydissä.

**5**

## TOHTORI WIILI

No jaa, Flintstones 2 on kelvollinen tasoloikka, mutta parantamisen varaa on jäänyt grafiikkaan, musiikkiin ja peliohjaukseen. Retun ja Tahvon huomautukset pelin aikana ovat hauskoja. Mutta kuten sanottu, vähän lisää työtä pelimukavuuden suhteen ja lisää vaihtelua, niin tämä voisi olla kärkiluokkaa. Nyt jää suuhun jälleen keskinkertaisen tasoloikan maku.

PELAAJIA

1

PELIMUISTI

EI

TAITO  
 VAIKEUSASTE

PELINLUONNE

Tasoloikka

GAMELINK

-

GRAFIikka

PELioHJAUS

ÄÄNI

VIIHDE

**KESKITASOA**

## 5 TOIMITUS

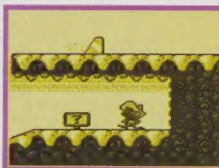
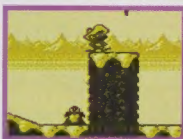
Speedy Gonzales on mukava ja vähän erilainen tasoloikka. Nopeus yhdistettynä heikosti kehiteltyyn grafiikkaan vain tuottaa, kuten niin monesti ennenkin, ärsyttävän heikon pelin hallinnan. Sunsoft on toki tehnyt komeaa jälkeä alkukuviissa sekä hilpeässä musiikissa. Ikävä kömmähdys on uusien käänteiden puute, mistä olemme valittaneet monesti aikaisemminkin. Ehkä ideoita sitten vain on niin harvassa, kun kaikkea on kokeiltu. Kuitenkin, kyllä tässä pelissä hupiakini riittää.



Maailman nopein hiiri pääsee ensi kertaa Nintendoon Sunsoftin GB-pelissä. Älä luule, että Speedy vetäisiis torkut siestan aikaan. Ei ei, Speedy on sairaan nopee ja hän on vauhdissa koko ajan.

Speedy Gonzales on tasoloikka, joka lainaa tärkeimmät ideansa Mario- ja Sonic-peleistä. Saat juoksennella ympäriinsä tolkuttomalla vauhdilla, kerätä voimabonusia ja metsästää kysymysmerkkejä. Kun Speedy juoksee päin kysymysmerkkiä, aukeaa jossain osassa kenttää uusi kulutie.

Pelin kelmit ovat oikeastaan aika vaarattomia. Ne eivät ammuskele ja hyökkäävätkin perin harvoin. Sen sijaan pitää varoa törmäämästä niihin, sillä yhdestä kosketuksesta Speedy menettää koko elämän. Onneksi Speedy on pelin nopein hahmo, joten hän voi juosta useimpia olentoja karkuun ennen kuin nämä ehtivät lähelle. Apuna on lisäksi raketteja, puhaltimia ja trampoliineja, joiden avulla pääsee muuten mahdottomiin paikkoihin.



PELAAJAJA

1

PELIMUISTI

EI

PELINLUONNE

Tasoloikka

GAMELINK

EI

● SUNSOFT  
VAIKEUSASTE

KESKITASOA

GRAFIIKKA

PELIOHJAUS

ÄÄNI

VIIHDE



**9 TOIMITUS**

Cool Spot on mielikuvituksellisen hienon grafiikkansa ja animaationsa ansiosta komea peli, vaikka juoni menee lähelle tylsää tasoloikkaa. Jokaiselle uudelle radalle päästessä grafiikka tekee mahtavan vaikutuksen ja musiikki yltyä melkein samaan huippuluokkaan. Valitettavasti kenttien välillä ei ole paljon vaihtelua. Edes olematon juoni ei onnistu viemään pelinautintoa silti pois.

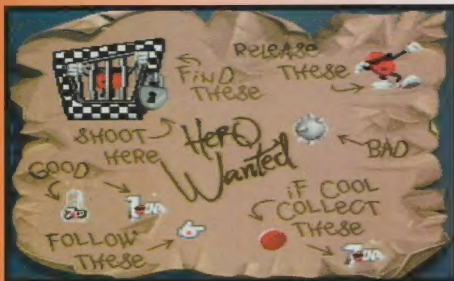


Ennen kuin Cool Spot putkahti maailmalle, ei olisi ollut helppo arvata, että seuraava videopelitähti olisi juomapullon korkki, jolla on aurinkolasit päässään. Nyt Virgin on kuitenkin onnistunut tekemään tämän pikkutäplän tunnetuksi antamalla hänen esittää pääroolia todella näyttävässä pelissä, joka on saanut osuvan nimen Cool Spot. Cool Spotin parhaat ystävä (jotka ovat myös aurinkolasilla varustettuja pullonkorkkeja) ovat tulleet kidnapatuiksi ja arvatkaapa kenen pitää vapauttaa heidät? Juuri niin, viileän pikku väriläiskän. Aloita keräämällä pikkukorkkeja, joita on levitelty eri puolille kenttiä. Kun saat tietyn määrän kasaan, nuolet näyttävät sinulle reittiä ystäväsi

luokse. Jos löydät vielä lisää korkkeja, voit päästä mainiolle bonusradalle.

Ensimmäisessä kentässä kuljetaan rannalla laine-lautojen, ilmapallojen ja aurinkotuolien seassa. Kun saat kerättyä 60 pikkukorkkia, voit mennä pelastamaan ensimmäisen ystäväsi ja jatkaa sitten alas satamaan.

Toinen kenttä on nimittäin veneiden luona ja täällä täytyy varoa nälkäisiä rapuja ja ongenkokuja. Peli jatkuu edelleen viiden mutkikkaan, mutta ennen kaikkea hupaisan ja vaihtelevan kentän läpi. Saako punainen korkki kerättyä tarpeeksi punaisia pikkukorkkeja, että hän voi vapauttaa punaisen korkkiystävänsä? Jep, tämä on juuri niin kipeää miltä se kuulostaa...



PELAAJIA	PELIMUISTI
1	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Tasoloikka	-

● VIRGIN  
VAIKEUSASTE  
**VAIHTELEE**

GRAFIikka	PELIOHJAUS
ÄÄNI	VIIHDE

# STRIKER

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Soccerin jälkeen on julkaistu suuri joukko jalkapallopelejä sekä USAssa, Japanissa että Englannissa. Valitettavasti Super Kick Off on ollut ainoa, joka on julkaistu myös täällä. Täytyy sanoa, että se ei kuulu suinkaan parhaisiin futispeleihin mitä maailmalla on tehty. Jos vielä jatketaan valitusta, niin useat muutkin yritelmät ovat olleet heikottasoisia. Kuitenkin nyt saattaa viimein olla laadukas futispeli Striker tulossa myös Suomeen, vaikka virallista julkaisupäivää ei ole vielä päätetty.

Striker sisältää vähintään yhtä paljon valinnan mahdollisuuksia kuin Super Kick Off. Mikä tärkeämpää, itse pelaaminen on reilusti hauskempaa kuin Imagineerin näyttävässä, mutta kömpelössä pelissä. Tässä voi valita 64 joukkueen kesken ja kentälle pääsee joko tavalliselle ulkokentälle tai halutessaan myös halliin. Tätä vaihtoehtoa ei ole ennen näkynyt.

## Tässä on kaikki päävalikon vaihtoehdot: YSTÄ VYYSOTTELU

Voit pelata joko tietokonetta tai kaveria vastaan ja voit säätää itse kaiken mahdollisen: ottelun pituuden, uudet vai vanhat Fifan säännöt, tuulen voimakkuus, kentän pinta jne.

## SUPER CUP

Tässä cupissa on mukana kaikki 64 joukkuetta ja voittajat pääsevät aina seuraavalle kierrokselle. Jokaisen ottelun jälkeen saa salasanan, ettei joudu aloittamaan alusta, jos sattuisi häviämään seuraavan matsin.

## MM-TURNAUS

Yllättävää kyllä näitä MM-kisoja ei käydä samalla tavalla kuin todellisuudessa. Tämä on normaali cup, jossa on mukana 8, 16, 32 tai 64 joukkuetta. Eli ei suurempaa eroa vaihtoehtoon Super Cup.

## MAAILMANLIIGA

Tämä on ainoa turnaus, jossa ei putoa pois yhden hävityn ottelun jälkeen. 16 joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan kisassa arvokaasta pokaalista. Myös tähän turnaukseen on salasana.

## HALLIFUTISTA

Voit valita ylläolevista neljästä ottelumuodosta myös halliolosuhteissa. Tämän mahdollisuuden ansiosta Striker on ainutlaatuinen futispeli.

## HARJOITTELU

Voit valita haluato harjoitella rannkareita vai pallon hallintaa. Jälkeen päin saat nähdä tarkat tilastot omista taidoistasi.

## VAIHDA JOUKKUETTA

Voit vaihtaa joukkueen ja pelaajien nimen halutessasi, sekä joukkueen väritkin.

## MUUT VALINNAT

Vielä on mahdollista valita haluamansa musiikki sekä eri nappuloiden toiminnot.



Voit pelata ulkona  
tai sisähallissa

9

## TOIMITUS

Terve menoa Super Soccer ja Super Kick Off. Teidät on haastettu ja voitettu. Striker on hiukan aneemisesta grafiikasta ja äänistä huolimatta mahtava jalkapallopele. Valinnan mahdollisuuksia on yllin kyllin mitä tulee joukkueisiin, turnauksiin ja pelaajiin. Voit pelata MM-kisat, suuren cupin tai yksinkertaisen halliturnausten. Se ei ole olennaista pelihuvinn kannalta, kaikki ovat hauskoja pelata. Voit haastaa tietysti myös kaverisi pelaamaan vastustajana, äläkä ylläty jos naapuri kurkkii sisään ja luulee MM-kisojen jo alkaneen.

PELAAJIA

1-2

PELIMUISTI

Salasana

● ELITE  
VAIKEUSASTE

GRAFIIKKA

PELIOHJAUS

PELINLUONNE

Urheilu

GAMELINK

-

**KESKITASOA**

ÄÄNI

VIIHDE

# TINY TOON Adventures 2



Konami panostaa isolla kädellä pikku-piirrettyihin ja nyt ilmestyy Tiny Toons-sarjan toinen NES-peli täällä. Eräänä päivänä Buster saa kirjeen, johon ei ole merkitty lähettäjä. Kirjeessä on kutsukortti huvipuistoon nimeltä Wackyland, joten hän pyytää luonnollisesti kaikki kaverinsa mukaan ja lähtee koettelemaan erilaisia jännittäviä laitteita. Heillä ei ole aavistustakaan siitä, että kutsun on lähettänyt hämää ja puhansuopa hahmo. Wackylandin huvipuistossa on odotettavissa vaikeuksia...

Pelissä saa ohjailta eri hahmoa kullakin viidestä radasta ja yhdessä pitää

yrittää saada tarpeeksi rahaa 50 pääsylimpuun, joita tarvitaan kummitustaloon pääsemiseksi. Aloita seikkailu koskirännistä, joka maksaa vain kolmen lipun verran.

### Koskirata

Hyppää tukin päälle ja lähtö huimaan koskenlaskuun. Tukki menee kosken mukana ja sinun kannattaa mennä tukin mukana. Varo kaloja ja muita vihollisia, joita ilmestyy vedestä vähän siellä ja siinä. Radan lopussa on vaarassa saada piikkiä. Paina ylös ja alas risti ohjaimesta samanaikaisesti kun hyppäät tai kumarrut vihollisten tieltä pois. Se ei ole lopulta niin vaikeaa kuin luulisi.

### Vuoristorata

Babs tarvitsee neljä lippua, että hän pääsee hyppäämään vuoristoradan vaunuun. Tämä ei ole mikään hupiajelu, vaan nyt vaaditaan taitavaa temppeilua, että pysyy loppuun saakka vaunun kyydissä.

### Sähköautot

Pieni vihreä anka hyppää törmäilemään sähköautolla muita ajajia päin. Heidät täytyy yrittää saada pudotettua mustaan reikään ennen kuin he tiputtavat sinut. Saat taistella kolme kierrosta läpi ennen kuin kenttä on selvitetty.

### Juna

Hampton loikkaa junan katolle ja aloittaa kahinat rottien ja lintujen kanssa, joita hyökkää kaikilta suunnilta. Kun Arnold putkahtaa esiin, on odotettavissa tiukka kamppailu.

*Kun olet saanut nämä neljä kenttää selvitettyä, pääset pelaamaan itse Busterin kanssa. Hän joutuu luonnollisesti vaikeimpaan kenttään, kaameaan kummitustaloon. Mahtaa-ko hän päästä tapaamaan henkilöä, joka on kutsunut heidät puistoon vai jääkö se salaisuudeksi?*

5

## TOHTORI WIILI

Konami on tullut tunnetuksi peliensä läpikäyvistä korkeasta tasosta, mutta tässä on jonkinlainen poikkeus. Grafiikkaa ei ole viety loppuun saakka ja pikkuhahmot ovat hyvin vaikeita hallita toisilla radoilla. Ilmeisesti Konami on halunnut tuoda pelin nopeasti markkinoille, mutta jokin roti täytyisi pitää hoppuillussakin. Pelistä pitäisi kuitenkin tehdä toimiva. Ainoa positiivinen asia, mitä minulla on sanottavana on se, että peli on omaperäinen.

8

## TOIMITUS

Jahas, vai että huono grafiikka. Makuasioita näköjään, sillä hahmot on tehty taidokkaasti, eikä kentissä ja taustoissakaan ole juuri moitteita sijaa. Erinomainen peli-idea ja hupaisa musiikki puhuvat menestyksen puolesta. Tässä on vain yksi heikko kohta. Kun lähtee kenttään jonkin hahmon kanssa, niin veteen kaatuminen, junasta putoaminen tai mustaan reikään ajaminen lopettaa pelin siihen. Yksi asia on kuitenkin aivan varma. Tiny Toons nostaa Konamin jälleen askeleen lähemmäksi Capcomia kilpailussa parhaan pelituottajan tittelistä.

PELAAJIA	PELIMUISTI
1	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Tasoloiikka	-

KONAMI  
VAIKEUSASTE

KESKITASOA

GRAFIikka	PELIOHJAUS
ÄÄNI	VIIHDE